1. [Łatwe] Stwórz nowy projekt aplikacji konsolowej w Pythonie i nazwij go Gra_Fantasy.
2. [Łatwe] Utwórz folder klasy, w którym będą tworzone wszystkie klasy gry.
3. [Łatwe] Stwórz plik bohater.py w folderze klasy i dodaj w nim klasę Bohater. Powinna ona posiadać pola: zdrowie (typ całkowity), imie (typ tekstowy) i sila_ataku (typ całkowity).
4. [Łatwe] Do klasy Bohater dodaj konstruktor, który pozwoli na przypisanie wartości do utworzonych pól.
5. [Łatwe] Do klasy Bohater dodaj metodę wyswietl_statystyki, która wypisze na ekranie tekst: "Bohater (imie) posiada (zdrowie) punktów życia i (sila_ataku) siły ataku."
6. [Łatwe] Dodaj klasę Zolnierz, która dziedziczy po klasie Bohater i posiada dodatkowe pole obrona (typ całkowity).
7. [Łatwe] Dodaj klasę Czarodziej, która dziedziczy po klasie Bohater i posiada dodatkowe pole energia (typ całkowity).
8. [Średnie] W klasach Czarodziej i Zolnierz dodaj metodę odejmij_zycie, która przyjmuje wartość obrażeń i zmniejsza zdrowie. Dla klasy Zolnierz obrażenia powinny być obliczane jako:

```
obrazenia = max(0, otrzymane_obrazenia - (obrona // 3))
```

9. [Średnie] W klasach Czarodziej i Zolnierz dodaj metodę oblicz_sile_ataku, która zwróci wartość siły ataku postaci. Dla klasy Czarodziej siła ataku powinna być obliczana jako:

```
sila_ataku + (energia // 5)
```

10. [Łatwe] Stwórz plik generator_bohaterow.py i dodaj do niego klasę GeneratorBohaterow z metodami stworz_czarodzieja oraz stworz_zolnierza, które zwrócą obiekty Czarodziej i Zolnierz.
11. [Średnie] W pliku main.py utwórz instancję GeneratorBohaterow i wygeneruj bohaterów (czarodzieja i żołnierza).
12. [Średnie] Dodaj kod informujący gracza, że spotkał wroga (czarodzieja) i pozwól mu wybrać, czy chce podjąć walkę, czy uciekać. Jeśli wybierze ucieczkę, program kończy się.
13. [Średnie] W przypadku podjęcia walki stwórz pętlę, która będzie symulować starcie między Zolnierzem i Czarodziejem. Walka trwa, dopóki życie jednej postaci nie spadnie poniżej zera.
14. [Trudne] Po zakończeniu walki wyświetl komunikat, który gracz wygrał pojedynek.
15. [Średnie] Przetestuj różne scenariusze walki, zmieniając wartości zdrowie, sila_ataku, obrona i energia dla postaci.
16. [Trudne] W GeneratorBohaterow dodaj listę imion, a następnie zmodyfikuj metody stworz_czarodzieja i stworz_zolnierza, aby każda postać losowała imię z tej listy (użyj random.choice).

STRUKTURA PROJEKTU:

```
- gra_fantasy/
  - klasy/
    - bohater.py
    - zolnierz.py
    - czarodziej.py
    - generator_bohaterow.py
  - main.py
```

BOHATER JEST KLASĄ BAZOWĄ – po niej dziedziczą zolnierz i czarodziej, **po co?** Aby ułatwić czytanie kodu ipoprawić czytelność, jeśli coś ma być widoczne dla zolnierza i czarodzieja to zamiast pisać w jednym i drugim (a jak nam się coś odwidzi to edytować i w jednym i w drugim) to wystarczy zmienić klase bohater. Ogólnie kod wtedy wygląda też bardziej profesjonalnie.

